El Montaje sonoro como proceso creativo

Valeria Miyar

Coordinadora académica y de producción del Laboratorio de Sonido.

Facultad de Ciencia Política y RRII.

Universidad Nacional de Rosario.

¿Qué lugar ocupa el montaje en la producción sonora?

Desde que comienza a gestarse la idea de la producción, se empiezan a tomar decisiones: ¿en qué lugar grabar? ¿Dónde colocar el micrófono? ¿Cómo suena? ¿Cuánto suena? ¿Qué imágenes construimos para el oyente? ¿Cómo se cuenta lo que se quiere contar? Este proceso, a veces estrepitoso y tangible y a veces solapado, queriendo ser invisible, es el Montaje.

¿A qué nos referimos entonces cuando hablamos de Montaje? En principio, al proceso que permite componer, crear el ambiente, generar espacios y mundos, pero también, desarrollar acciones, caracterizar personajes, introducir elementos claves para contar una historia.

Dice Juan Carlos Ricco refiriéndose a una muestra artística “El montaje se convierte pues en el escenario donde todos o casi todos los problemas del mundo expositivo, se van a plantear, discutir y enfrentar: la nueva concepción del espectador, la actitud del creador, la aplicación de las nuevas tecnologías, la crisis de institución cultural, la manipulación política y económica.” El proceso pone en juego mucho más que las imágenes, los sonidos o los elementos que selecciona y “monta”. Tomar esto en cuenta es lo que nos permite hablar de una dimensión creativa y creadora del montaje. Es parte esencial de la producción artística, ya sea cinematográfica, teatral, sonora o plástica.

Entonces ¿qué decisiones de producción se involucran? ¿Cómo se utilizan los recursos técnicos disponibles? ¿Qué relación existe entre la edición y el montaje? ¿Todas las producciones sonoras involucran algún tipo de montaje? ¿Hay diferentes tipos? ¿Qué cosas podemos tomar del montaje cinematográfico para la producción sonora?

Todas estas preguntas y muchas otras se presentan en el ámbito de la realización creativa y nos parece no sólo interesante sino necesario generar espacios de discusión y reflexión sobre las propias prácticas de producción. Además, nos parece importante hacerlo en el ámbito académico y poder traer a colación no sólo nuestras propias prácticas como realizadores, sino también las que se encuentran en relación a los espacios académicos de producción sonora, cátedras y talleres relacionados.

El Montaje sonoro como proceso creativo

Miremos y analicemos la siguiente imagen:



Marty MacFly mira a su padre George mientras Biff, su eterno enemigo, lo acosa. Detrás, los secuaces de Biff. Uno lleva una camisa escocesa con las mangas cortas y arremangadas como se usaba en Estados Unidos en la década de los 50; otro, lentes rojos y azules que se utilizan para ver imágenes en 3D, también de moda en esa época. Los tres están parados de forma simétrica al centro de la imagen, que es el propio Biff. Los secuaces ocupan el tercer plano de esta composición. El segundo plano es de Biff, vestido con una camisa color rojo intenso que copa la atención del primer golpe de vista.

La persiana del bar está levantada hasta la altura que coincide con el fin de sus hombros. La lámpara del bar se encuentra sobre la cabeza de Biff, pero no se superponen. El primer plano es para los protagonistas de la saga Volver al Futuro, George y Marty, padre e hijo. George está sentado, al igual que Marty. Ambos tienen un brazo apoyado en la barra. El peinado de George también es una marca de época, al igual que el tono gris de la campera. Marty, en cambio, usa un chaleco y una camisa de jean típicos de la década del 80. Los colores del bar son claros y hay pocos adornos, sólo 2 cuadros pequeños que colaboran con la ambientación de época. Finalmente, sobre la mesa, un servilletero, también en la gama del rojo, con una publicidad de ese momento.

Cada detalle planificado, cada color, escogido, cada movimiento, medido. Están contando una historia y cada uno de los elementos que se presentan contribuye precisamente a contarla. Desde que comienza a gestarse la idea de la producción, se empiezan a tomar

decisiones: ¿en qué lugar filmar? ¿Dónde colocar la cámara, dónde el micrófono? ¿Cómo se ve lo que se ve y cómo suena lo que suena? ¿Cómo se cuenta lo que se quiere contar? Este proceso, a veces estrepitoso y tangible y a veces solapado, queriendo ser invisible, es el Montaje.

Al comienzo de este texto elegimos una imagen para analizar y describir, pero de la misma forma podríamos hacerlo con una pieza audiovisual, una escena teatral, una producción sonora, una performance artística o una muestra o exposición. En todos estos casos, el montaje está presente en las diferentes etapas de producción de la obra.

¿A qué nos referimos entonces con Montaje? En principio, al proceso que permite componer, crear el ambiente, generar espacios y mundos, pero también, desarrollar acciones, caracterizar personajes, introducir elementos claves para contar una historia.

Dice Juan Carlos Ricco refiriéndose al montaje de una muestra artística “El montaje se convierte pues en el escenario donde todos o casi todos los problemas del mundo expositivo, se van a plantear, discutir y enfrentar: la nueva concepción del espectador, la actitud del creador, la aplicación de las nuevas tecnologías, la crisis de institución cultural, la manipulación política y económica.” El montaje pone en juego mucho más que las imágenes, los sonidos o los elementos que selecciona y “monta”. Tomar esto en cuenta es lo que nos permite hablar de una dimensión creativa y creadora del montaje. El montaje es parte esencial de la producción artística, ya sea cinematográfica, teatral, sonora o plástica.

Actualmente nos resulta muy difícil pensar en la producción cinematográfica o sonora, por ejemplo, sin considerar esa serie de decisiones que le atribuimos al montaje. Sin embargo, no siempre lo fue. Cuenta Vincent Pinel que el cine en sus comienzos no tenía espacio alguno para la idea de montaje como forma de intervenir en la historia. Los primeros esquemas eran las “vistas” y los “cuadros”. En la vista de Lumiere, “todo quedaba dicho con la simplicidad de una toma única de menos de un minuto, dictada por un aparato tomavistas y proyector que era preciso recargar”. El cuadro, en cambio, se basaba en la representación teatral. Se trataba de “una toma filmada de una sola vez que abarcaba la totalidad de un decorado pintado”. Ningún contracampo o juego visual eran posibles “La cámara no tenía ningún papel creador: era el instrumento para el mero registro de un espectáculo preparado en el plató que tenía delante” (Pinel, 1996). Sin embargo, esto no aludía sólo a una decisión en el ámbito de la producción sino también a reglas tácitas que se establecían en la recepción: “la mirada del público, profundamente marcada por una larga tradición teatral, no aceptaba fácilmente que un personaje de ficción apareciera de otro modo que no fuera sobre un escenario y que no se le representara por entero en la pantalla, cuando menos en todos los registros salvo el cómico: un actor encuadrado de medio cuerpo era, se decía, un

“tullido” o un “tronco humano”. (Pinel, 2004)

Pasaron años, casi 15 años según el autor, antes de que se pudiera revertir esta reticencia psicológica y se introdujera la noción de “plano”, sumamente vinculada con la de montaje. Fue entonces cuando la cámara en el cine comenzó a jugar un nuevo papel, comenzó a involucrarse con la historia que contaba, dejó de ser un mero recurso técnico para convertirse en un elemento más del lenguaje cinematográfico, en un verdadero recurso narrativo. Fue así que el laboratorio al que se enviaba las cintas después de ser filmadas, comenzó a ser visitado por directores y actores. Fue así que los montajistas asumieron un nuevo rol dentro del cine, ya no eran señores que sólo sabían pegar cintas, sino que ahora su trabajo se componía de una dimensión creativa superadora. Elegir imágenes, elegir escenas, aún bajo la supervisión del director, era un proceso que se involucraba en la historia.

Hoy, después de innumerables avances tecnológicos, después del increíble salto de lo analógico a lo digital, el montaje continúa siendo un proceso absolutamente creativo. Si bien no es necesario cortar y pegar cintas físicamente, sino que sólo hace falta mover el mouse dentro de un software específico, las decisiones que los montajistas y directores toman, son las que cuentan la historia.

No nos referimos exclusivamente al montaje cinematográfico, sino también al de una muestra artística, al de una puesta en escena teatral o al que trabaja con el lenguaje sonoro. En todos estos casos, no podemos ignorar el rol fundamental del montaje.

En nuestro caso nos interesa reflexionar principalmente en torno al montaje sonoro o radiofónico. Preferiremos llamarlo sonoro, ya que radiofónico puede no ser lo suficientemente abarcativo y no referirse a aquellas producciones sonoras que excedan el medio radio. Cuando hablamos de “lo sonoro” nos referimos entonces a todas aquellas producciones cuya única materialidad significante es el sonido, independientemente de si es emitida por radio, está colgada en una web o sólo se escucha en el marco de una clase o encuentro.

¿A qué nos referimos con montaje sonoro? ¿Qué tipo de producciones tienen montaje?

Dice Mariano Cebrián Herreros sobre el montaje sonoro “Es la disposición o combinación de dos o más sonidos planos sonoros simultáneos y/o consecutivos, conforme a un tiempo, espacio y ritmo en los que cada uno adquiere su valor por la relación que establece con los anteriores, posteriores o con ambos.” Si nos tomamos el trabajo de destejer este concepto podemos utilizarlo para analizar exhaustivamente un proceso y realizar un nuevo “tejido” conceptual sobre el montaje sonoro.

Primero nos parece indispensable hablar de las dos características básicas del sonido como materialidad física: la sucesión y la simultaneidad. La sucesión implica que un signo sucede

a otro. Es necesario un lapso de tiempo para poder recorrer sonoramente la cadena de significantes, para poder escuchar necesito hacerlo de a un segundo por vez. Mientras tanto, la simultaneidad se refiere a que hay sonidos que suenan y se desplazan en el mismo momento hacia el oído. En el mismo momento pueden sonar uno, dos o cien sonidos que se suman, se almacenan, se saturan, se anulan mutuamente o se complementan creando ambientes. Es decir, un sonido dura un determinado período de tiempo. Período durante el cual puedo percibir infinidad de sonidos diferentes superpuestos.

Los invitamos a escuchar el audio "Obertura" del retrato sonoro "Fervor de Buenos Aires" realizado por LEAR (Laboratorio Experimental de Arte Radiofónico) http://www.lear-radioarte.com.ar/

El silencio inicial rápidamente se llena con la voz de un hombre que empieza a leer un poema. Mientras, comienza a sonar una base rítmica que va a permanecer cuando también se sume un bandoneón, la gente caminando por la calle, el eco de un cantor y el bandoneón que lo acompaña. La ciudad, y la voz que continúa sonando, ahora en segundo o tercer plano. Se empiezan a colar sonidos de colectivos, autos, calle. Más gente que pasa por ahí y el cantor que sigue llevando las riendas, cada vez más atrás. De pronto, distingo otra vez esa base rítmica del principio que vuelve a subir un poco mientras todo lo demás va disminuyendo la ganancia.

El audio seleccionado dura 4.58 minutos (sólo analizamos los primeros 30 segundos).

Cada producción dispone de un determinado período de tiempo. En ese tiempo se despliegan y se apilan los sonidos con los que contamos, que elegimos para contar nuestra historia. No importa si se trata de un programa de radio en vivo donde lo que seleccionamos es música para generar un determinado clima al aire, o nos referimos, en cambio, a una ficción sonora en donde buscamos los elementos precisos para generar un ambiente sonoro selvático. Siempre, tal como expresa el autor, cada elemento se definirá en relación a los anteriores y posteriores. Cada sonido seleccionado sonará en relación a los otros.

En algún momento entre 1921 y 1924, un cineasta y profesor ruso llamado Lev Vladimirovich Kuleshov hizo un experimento. Realizó un primer plano del actor Ivan Mazouchin, intentando que su rostro expresara lo menos posible. Luego lo montó con tres planos diferentes: Una taza de sopa, una mujer en un ataúd, y una niña con un osito de peluche.



Reunió a un grupo de espectadores que interpretaran cómo era el personaje, cuál era su expresión. La interpretación que hicieron en cada caso fue completamente diferente, dependiendo del plano que venía después. Con este experimento, Kulechov, el primero que utilizó la palabra montaje para referirse a la producción cinematográfica, pudo probar su punto. El montaje tiene una dimensión creadora y cada uno de los elementos que se introducen en una historia se significa sólo en relación a los demás elementos introducidos. En el caso del montaje sonoro, nos parece absolutamente indispensable tener esto en cuenta, ya que además, el oído como órgano perceptivo es mucho menos exacto que el ojo, es más fácil de engañar y de confundir. Es mucho más sencillo de convencer también. A su vez, el sonido es mucho más polisémico que la imagen, es decir, que un mismo sonido puede remitir a un sinnúmero de acciones u objetos.

Podemos decir, por lo tanto, que el Montaje lo que hace es poner en relación elementos significantes de una materialidad específica que antes no lo estaban. Esa puesta en relación

es la que le otorga a los significantes seleccionados un determinado significado, que en cada caso es distinto. El lógico pensar entonces que todas las decisiones que se tomen en este sentido, modificarán el resultado final. Al igual que Kulechov, en cada caso estaremos contando una historia diferente. ¿Y qué historias podemos contar? ¿Cuáles son las decisiones que necesitamos tomar en el momento de la producción? ¿Cómo contamos con sonido? ¿Cómo creamos mundos y planetas que no existen? ¿Cómo anclamos esa infinita polisemia a los significados que nos interesan? ¿Cómo nos apropiamos de la potencialidad creadora del montaje?

Tenemos muchas más preguntas que certezas y quizás sea eso lo que nos permita abrir la reflexión en torno al montaje como elemento significante.

En principio, para avanzar nos parece importante poder diferenciar el Montaje de la Edición. Muchas veces, ambos conceptos se utilizan como sinónimos, generalmente haciendo mención al proceso técnico de mezcla de sonidos o imágenes que se realiza al final de una producción sonora o audiovisual.

¿Cuál es la diferencia entre Edición y Montaje?

Esbozar alguna respuesta a esa pregunta puede resultar más complejo de lo esperado, ya que en la mayoría de los textos consultados para este trabajo o se habla de Edición o se habla de Montaje, pero en ningún momento se ponen en relación.

Google arroja frente a este planteo más de 143000 resultados (no son tantos), de los cuales consultamos cerca de 100. Se trata de blogs y páginas destinados a técnicos, venta de equipos de sonido y video, webs sin firma y diccionarios que no logran echar luz sobre el tema. Sin embargo, podemos encontrar algunas coincidencias que intuimos que pueden marcarnos el camino a seguir.

La mayoría de los sitios consultados sitúan la diferencia entre montaje y edición en la cuestión técnica de realización: el montaje se considera el proceso físico de corte y pegue de cinta cinematográfica y la edición es la “forma digital” de realizar este proceso.

Tal como explica Ruben en su web sobre video digital “Se le denomina montaje, porque en el proceso se realizan cortes físicos de las cintas y se van empalmando (montando) creando una sola unidad física. Para ello se utiliza la moviola, aparato en el que visionas las imágenes de la película, la detienes, marcas, cortas, empalmas, etcétera. El montaje, pues, es una manipulación física de la cinta. La edición, por el contrario, es una manipulación de las imágenes que se encuentran en una cinta de vídeo. No se manipula sobre el soporte físico.” (http://ficus.pntic.mec.es/~jcof0007/VideoCEP/EdicionRuben/EdicionRuben.html)

Entonces ¿el montaje es un proceso obsoleto que sucumbió, analógico y primitivo, a la era de lo digital? No necesariamente. Sin embargo no podemos dejar de observar que las formas de producción cambiaron rotundamente a partir de la tecnología digital y por ende, el

montaje que se realizaba en la famosa Moviola no es el que mencionamos en este texto desde el principio.

Quizás lo justo sería pensar que ese proceso complejo del Montaje cinematográfico que desde fines de los 20 y principios de los 30 abarcaba tanto la planificación e interrelación de los elementos disponibles en el lenguaje cinematográfico así como la ejecución técnica de esa planificación previa, se diversificó y especializó. Quizás podemos pensar en el proceso de Edición como complementario del de Montaje: el proceso físico de copy-paste ya no es necesario, pero sí el proceso creativo que lo precedía. Entonces podemos dejarle al Montaje ese lugar creativo: la serie de decisiones estéticas que intentan responder a la pregunta "¿cuál es la mejor forma de contar esta historia?", y a la Edición, la responsabilidad de la ejecución técnica de esas decisiones. La Edición alude entonces al proceso técnico mediante el cual las decisiones tomadas se convierten en acciones concretas. Es el último proceso, el "horneado" de todas nuestras producciones.

Entonces, una vez libre de la responsabilidad de la ejecución final, de ese último proceso técnico, el Montaje se estira, se despereza y se anima a jugar con los elementos de las diferentes materialidades significantes disponibles. Así por ejemplo, podemos hablar de Montaje como la forma de planificar lo que se escucha en un programa en vivo, o en una exposición oral, y de la misma forma, lo podemos hacer refiriéndonos a la planificación musical de una instalación artística o una performance.

Sin embargo, vayamos con cuidado, porque cuando un concepto se expande y comienza a ocupar espacios semánticos nuevos, siempre corremos el riesgo de que termine por derretirse y vaciarse de contenido. Si el Montaje lo es todo, al final, no es nada. Entonces, ¿estamos retrocediendo en nuestro intento inicial de definir el montaje? ¿Podemos definirlo o al menos, acotarlo en tanto proceso creativo dentro de un proceso mayor que es la realización general? ¿Cuál es el lugar del montaje? O mejor dicho ¿cuál es el "momento" del montaje?

Intentemos pensar la realización creativa ya sea gráfica, audiovisual o sonora en su dimensión más cronológica: en etapas.

Podemos encontrar diferentes textos que trabajan sobre las etapas de la realización (sobre todo audiovisual). La mayor parte del material está compuesto por manuales y guías prácticas que además, son bastante acotadas y esquemáticas. Algunos diagraman la producción en 4, 5 o 6 etapas generalmente asociadas al cine, que no nos permiten pensar en relación a la producción con otras materialidades significantes.

En base a todo el material consultado, podemos esbozar algunas categorías o etapas básicas que componen cualquier proceso productivo creativo:

Preproducción: Idea, guión, planificación. Esta etapa tiene como objetivo generar las bases materiales y simbólicas sobre las que se va a sustentar toda la producción. Se trata de darle forma a la idea. ¿Qué queremos decir? ¿A quién? ¿Qué elementos necesitamos? ¿Con qué elementos realmente contamos? ¿Es factible esta producción? ¿Cómo podemos transformarla para que lo sea?

En esta etapa se piensa, se planifica, se averigua, se presupuesta, se pide, se consigue, se decide.

Producción: Rodaje, grabación, ejecución. La producción es el momento en donde se ejecuta la planificación, donde todo lo pre-producido demuestra su importancia y validez. Es el momento en donde se filma, se graba, se actúa. Es el momento que inaugura la claqueta en el cine, la luz roja de Aire en la radio, el telón que se abre en el teatro. Es la "puesta en acto" de la producción.

Postproducción: Etapa final de la producción. Arreglos, modificaciones, "pulido" de imágenes y sonidos tomando en cuenta lo planificado anteriormente. En este momento, se realizan los procesos necesarios para completar la producción, "empaquetarla", compartirla, mostrarla al mundo. Este es el momento de la edición final de un corto, el momento de la musicalización, del diseño de animaciones y títulos, del tratamiento fino de compresión y ecualización en algunas voces. Si tuviéramos que caracterizar este momento de la producción, podríamos decir que es el momento de los detalles, de "hilar muy fino", de desechar todo lo que no es estrictamente necesario, de afinar, de esculpir, de decorar.

Pudimos entonces esbozar una clasificación "modelo" de las etapas de producción. Vale aclarar, aun arriesgándonos a ser obvios, que la producción concreta es mucho menos esquemática. Las etapas se superponen y retoman permanentemente.

Por ejemplo, muchas veces, sobre todo en los productores menos experimentados, la preproducción es mucho más breve y menos exhaustiva de lo necesario, lo que hace que en el momento de la producción efectivamente haya que tomar muchas decisiones que deberían haberse tomado con anterioridad. Esto implica muchas veces que el trabajo sea desorganizado y las soluciones, improvisadas.

Sucede también que las decisiones que no se toman en la preproducción, los errores o las dificultades técnicas que aparecen en el momento de la producción, llegan como una deuda que la postproducción debe saldar. Sin embargo, aunque toma sólo un poco de experiencia saber que lo que no se hizo correctamente en las etapas anteriores, no va a resolverse en la postproducción, nos parece importante profundizar sobre esta idea ya que así surgió la pregunta que nos invitó a hablar sobre Montaje. En particular, sobre el Montaje Sonoro. ¿Qué pasa cuando llegamos al momento de la edición con material que suena mal? ¿Cuál es el criterio para la elección musical? ¿Cómo componemos la ambientación adecuada para

nuestra escena? ¿Cómo interactúan las diferentes escenas o bloques o secciones? Decisiones. Decisiones que lo cambian todo. Ese es el señor Montaje haciendo lo suyo. Si el Montaje, entonces, fuera un señor ¿en qué etapa le pediríamos que viniera a participar? ¿En el momento de la planificación para ayudarnos a decidir qué lugar suena mejor para grabar una entrevista o hacer una nota? ¿En el de la producción para colaborar con la orientación y la distancia hacia el micrófono y observar la interpretación de un locutor o de un actor? ¿O en el de la postproducción para ver qué base rítmica queda mejor?

El montaje es el momento de las preguntas y se filtra en cada una de las etapas de la producción. Está ahí con nosotros cada vez que tomamos una decisión, o cada vez que no la tomamos (o en realidad la tomamos sin saberlo). Está cuando decidimos poner el micrófono en medio del parque para grabar niños jugando o en su defecto, cuando traemos niños a que jueguen en el estudio. Está ahí cuando decidimos tonos, vibraciones, ritmos e instrumentos. Está presente cuando elegimos las voces que nos parecen mejores ¿mejores para qué? Para nuestra historia, para nuestra idea, para nuestro programa, para nuestra película.

El montaje entonces, no es un señor, sino una especie de hilo invisible que teje las ideas con las decisiones técnicas y así crea una trama creativa propia. Y ese es nuestro punto. El montaje no es un proceso técnico y arcaico de copy-paste, tampoco es algo que pueda resumirse en un software de edición, ni mucho menos es algo que se hace al final. El montaje empieza con nuestra idea a diagramar ese "cómo" enorme de nuestra producción.

Bibliografía consultada:

- MORENO, E (2005) "Las "radios" y los modelos de programación radiofónica" en Communication and Society/Comunicación y Sociedad, vol. XVIII, n. 1, 2005, pp.61111.

- MOLINARI, C. (2012) "El montaje audiovisual" - Visto en junio 2014 en http://www.molinaripixel.com.ar/notas/2012/el-montaje-audiovisual/

- SANCHEZ, R (1994) "Montaje Cinematográfico, arte de movimiento" - México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos

- KAMÍN, B. (1999) “Introducción a la producción cinematográfica” - Buenos Aires, Centro de Investigación Cinematográfica

- PINEL, V (2004) “El Montaje, el espacio y el tiempo del film” – Barcelona, Paidós